

PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BENTUK SOAL CERITA PADA SISWA KELAS 1 SDN UJUNG VI NO 31 SURABAYA

Sulistiyani

PGSD Universitas Surabaya (email: sulistiyani2006@yahoo.co.id)

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh perlunya dilakukan penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan dan lebih bermakna dalam menyampaikan suatu konsep pada kegiatan pembelajaran matematika dikelas I SDN Ujung VI No 31 Surabaya, yaitu kurangnya pemahaman siswa pada materi penjumlahan bentuk soal cerita sehingga hasil belajar kurang maksimal. Berdasarkan masalah tersebut melalui penelitian ini diharapkan mampu memberi solusi atas permasalahan yang terjadi. Solusi tersebut yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran yang dapat membuat siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan sendiri oleh guru kelas dengan melaksanakan tiga tahapan yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan Refleksi. Pelaksanaan tindakan dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja maupun pengelolaan kelas. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu dengan teknik observasi dan teknik tes, dan teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. Pada siklus I aktivitas guru diperoleh 69% pada siklus II diperoleh 88%. Aktivitas siswa pada siklus I diperoleh 51% pada siklus II diperoleh 83%, dan hasil belajar pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 50% dan pada siklus II diperoleh 80%. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penerapan metode bermain peran dalam mata pelajaran matematika materi penjumlahan bentuk soal cerita dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas I SDN Ujung VI No 31 Surabaya.

Kata Kunci : *Bermain Peran, Matematika, Soal Cerita, Hasil belajar*

Abstract: *The background of this classroom action research is the importance of learning application that is fun and more significance in conveying a concept on mathematics learning activities at 1st grade of SDN Ujung no. 31 Surabaya and a lack of students' understanding on the sum of story form, so that the results are less than the maximum. Based on those problems, through this research is expected to provide solution. The solution is to apply the method of learning to play role that can make students more active in the learning process and can improve the students' learning result. This research uses classroom action research (CAR). This research is implemented by the class teacher with three stages, they are: planning, implementation, and reflection. Implementation of the act is done in a collaborative and participatory, in order to improve the performance and management of the classroom. The data collection techniques for this research are observation and testing technique, while the data analysis technique uses quantitative descriptive analysis technique. This research is implemented by two cycles. Each cycle is held two meetings. Teacher activity in the cycle I is 69%, in the cycle II is 88%. Student activity in the cycle I is 51%, in the cycle II is 83%. And the learning result in the cycle I is obtained the percentage of classical completeness by 50% and in the cycle II is 80%. Based on the result of research, it can be conclude that the application of the role play method in mathematics by summing in story form can improve learning result and students activity at 1st grade of SDN Ujung VI No. 31 Surabaya.*

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu yang mendidik manusia untuk berfikir secara logis, teoritis, rasional dan percaya diri sehingga dapat dikatakan matematika merupakan dasar dari ilmu pengetahuan yang lain. Oleh karena itu matematika harus dapat dikuasai oleh segenap siswa sebagai sarana dalam memecahkan masalah baik dalam belajar ilmu pengetahuan maupun dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka mampu bertahan dan bersaing dimasa sekarang dan masa yang akan datang.

Namun kenyataannya matematika sering dianggap pelajaran yang sulit dan sukar untuk dipahami, sehingga banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar pada Mata Pelajaran Matematika, hal tersebut akan menunjukkan sikap yang negatif terhadap pelajaran Matematika, hal ini dilihat dari sikap siswa seperti ; saat pelajaran Matematika mereka gelisah, tidak konsentrasi dan kurang memperhatikan guru pada saat pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar sering menjadi beban guru, banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menanamkan konsep-konsep Matematika. Hal tersebut disebabkan konsep matematika yang abstrak. Konsep-konsep pada kurikulum pendidikan SD dibagi menjadi tiga kelompok yaitu penanaman konsep dasar, pemahaman konsep dan pembinaan ketrampilan. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan SD agar siswa trampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Di kelas satu SDN UJUNG VI NO 31 muncul suatu permasalahan yang mempengaruhi proses belajar mengajar pada Mata Pelajaran Matematika. Pada pelajaran Matematika tentang penjumlahan bentuk bilangan siswa akan lebih mudah dalam menerima dan mengerjakan soal-soal tersebut, tetapi siswa selalu mengalami kesulitan apabila mereka mendapat soal berhitung bentuk soal cerita, dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah dengan hanya membacakan soal-soal cerita pada siswa sehingga siswa hanya dapat mengerjakan soal dengan benar dengan arahan guru.

Dalam pembelajaran matematika pada siswa SD kelas satu SDN UJUNG VI NO 31 Surabaya tidak sesuai dengan kompetensi yang diharapkan, hal ini dapat dilihat dari hasil tes siswa yang ada diatas KKM sekitar 38 % (9 siswa) sedangkan 62 % (15 siswa) mendapat nilai dibawah KKM, yang jauh dari KKM yang ditetapkan Sekolah minimal 70, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam menghitung penjumlahan dan pengurangan bentuk soal cerita masih rendah.

Guru Sekolah Dasar dituntut untuk menguasai berbagai metode pembelajaran dan daya kreatifitas yang tinggi. Tidak jarang suatu model pembelajaran yang diterapkan tahun lalu, tidak berhasil diterapkan untuk tahun ini. Begitu pula metode dan model serta teknik pembelajaran yang diterapkan tahun ini belum

tentu berhasil diterapkan tahun depan. Oleh karena itu guru Sekolah Dasar harus bisa memahami perkembangan kemampuan dan kesiapan berfikir anak berdasar usianya.

Proses pembelajaran diperlukan berbagai usaha yang bervariasi baik dari segi metode pembelajaran, teknik pengajaran maupun penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran matematika. Menurut Ruseffendi (1993: 139) Setiap konsep abstrak dalam matematika yang baru dipahami anak perlu segera diberikan penguatan supaya mengendap, melekat dan tahan lama tertanam sehingga menjadi miliknya dalam pola pikir maupun pola tindakannya. Untuk keperluan inilah maka diperlukan belajar melalui berbuat dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat-ingat fakta saja yang tentunya akan mudah dilupakan dan sulit untuk dimiliki,

Bermain merupakan salah satu sisi kehidupan anak secara keseluruhan. Bermain memberikan kesenangan bagi anak, oleh karena itu bermain merupakan hal yang sangat menunjang dalam perkembangan anak, baik pada perkembangan intelektualnya maupun pada perkembangan sisi lain. Kemampuan dalam menyelesaikan masalah soal cerita termasuk kemampuan yang wajib dipahami dalam pelajaran matematika, selain aspek pemahaman konsep dan penalaran, kemampuan memahami bacaan dan kemampuan memahami dalam menyelesaikan masalah soal cerita sangat mendukung dalam proses pembelajaran soal cerita.

Berdasar alasan tersebut, peneliti menggunakan kegiatan bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dalam bentuk soal cerita di kelas satu Sekolah Dasar Ujung VI Surabaya. Adapun tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendiskripsikan aktivitas guru dalam penerapan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan hasil belajar berhitung penjumlahan bentuk soal cerita pada siswa kelas satu di SDN UJUNG VI NO 31 Surabaya; (2) untuk mendiskripsikan aktivitas siswa dalam penerapan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan hasil belajar berhitung penjumlahan bentuk soal cerita pada siswa kelas satu di SDN UJUNG VI NO 31 Surabaya; (3) untuk mengetahui penggunaan Metode Bermain Peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengerjakan berhitung penjumlahan bentuk soal cerita pada siswa kelas satu di SDN UJUNG VI NO 31 Surabaya.

Menurut Cronback (1954) belajar yang terbaik adalah melalui pengalaman, dengan pengalaman tersebut pelajar menggunakan pancaindranya. Menurut Morgan (1986) belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif menetap yang terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman.

Sebagaimana yang disampaikan Morgan, bahwa belajar adalah proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap, baik yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya

dengan lingkungan. Maka, Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai oleh individu setelah mengalami suatu proses belajar dalam jangka waktu tertentu. Hasil belajar juga diartikan sebagai kemampuan maksimal yang dicapai seseorang dalam suatu usaha yang menghasilkan pengetahuan atau nilai-nilai kecakapan.

Soal cerita dalam matematika adalah soal matematika yang berkaitan dengan masalah di kehidupan sehari – hari yang disajikan dalam bentuk uraian. Agar guru dapat menyajikan suatu proses pembelajaran dalam soal cerita, pertama guru dituntut untuk dapat menyelesaikan soal cerita itu lewat pemodelan matematika untuk dirinya sendiri. Ini berarti guru telah menguasai dan memahami soal cerita tersebut. Masalahnya sekarang adalah bagaimana membangun suatu proses pembelajaran soal cerita untuk siswa sekolah dasar. Perlu diingat bahwa guru hanya sebagai fasilitator. Ini berarti guru harus dapat memberikan fasilitas kepada siswa berupa seperangkat pertanyaan yang mewakili rantai kognitif. Dengan seperangkat tugas atau pertanyaan yang baik, proses pembelajaran untuk menyelesaikan soal cerita akan baik pula.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nana Sudjana (2005: 76) metode pembelajaran adalah, “Metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”. Sedangkan M. Sobri Sutikno (2009: 88) menyatakan, “Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan”.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap suatu peran. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan per Bermain peran dapat digunakan untuk melatih para siswa mengekspos masalah-masalah hubungan manusia, serta untuk mengilustrasikan bagaimana bermain peran bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan perasaan, sikap dan nilai. mainan peran

METODE

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana PTK itu merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas

secara bersama yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran mata pelajaran Matematika khususnya tentang materi penjumlahan bentuk soal cerita dengan menerapkan metode bermain peran. Prosedur penelitian ini berupa tahap-tahap dalam siklus yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan observasi, dan refleksi.

Tempat penelitian dilaksanakan di SDN Ujung VI No 31 Surabaya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Ujung VI/31 Surabaya yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki.. Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2012-2013 semester I. Dalam pelaksanaan penelitian ini, data yang dipakai menggunakan teknik observasi dan tes. Teknik observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran langsung penerapan metode bermain peran. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran. Tes yang digunakan berupa tes tertulis.

Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang tujuannya untuk memudahkan pengumpulan data aktivitas guru dan siswa yang dibuat sesuai dengan komponen-komponen kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. Dalam pelaksanaan observasi di kelas, peneliti meminta bantuan teman sejawat untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas dengan membawa lembar observasi yang sudah disediakan. Instrumen tes dibuat dengan mencantumkan beberapa aspek yang dinilai dimana tiap aspek terdapat bobot dan skor kriteria penyekoran.

Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang artinya suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan sesuai dengan data yang diperoleh (Arikunto, 2009: 273). Peneliti menggambarkan aktivitas guru dan siswa, serta hasil belajar siswa dengan menggunakan persentase. Analisis tes diperoleh dari hasil tes siswa yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pelajaran pada setiap siklus. Siswa dikatakan tuntas jika siswa memperoleh nilai lebih atau sama dengan 70 dan mencapai ketuntasan belajar sebesar 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Pada tahap perencanaan, peneliti telah melakukan observasi awal untuk menemukan masalah tentan

pembelajaran dan hasil yang akan dicapai, melakukan kajian tentang silabus dengan mencermati SK, KD dan indikator untuk dievaluasi terkait indikator sesuai atau tidak dengan pembelajaran, menyusun perangkat pembelajaran mulai dari jaringan tema, silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan sintaks pembelajaran langsung.

Pada siklus I guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dua kali pertemuan, pada pertemuan pertama dengan waktu 5x35 menit pada pertemuan kedua dengan waktu 5x35 menit, kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang telah disusun dalam RPP. Kegiatan pembelajaran ini terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi terhadap aktifitas guru, aktifitas siswa dan hasil belajar. Kegiatan ini dilaksanakan tanggal 1-2 Oktober 2012 pada Siklus I dan tanggal 8-9 Oktober 2012 pada Siklus II dengan subyek siswa kelas I SDN Ujung VI No 31 Surabaya.

Dari data hasil observasi terhadap aktivitas guru selama kegiatan belajar mengajar pada siklus I mencapai 69 % yang berarti dalam kegiatan belajar mengajar guru masih belum mencapai standar ketercapaian yaitu 80%. Hal ini dikarenakan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran kurang terperinci.

Aktivitas siswa diketahui hasil masing-masing aspek yang ditentukan dalam penilaian aktivitas siswa, persentase aspek memperoleh rata-rata sebesar 51 %, Dari perolehan masing-masing aktivitas siswa di atas belum memenuhi standar ketercapaian yang ditentukan yaitu minimal 80% dari tiap aspek yang ditentukan. Berdasarkan hasil prosentase rata-rata aktivitas siswa di atas, guru menemukan hal yang dianggap kurang dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru kurang menguasai kelas sehingga kelas kurang kondusif. Selain itu dalam menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran kurang dapat memahami siswa karena guru hanya menerangkan dan memberi pertanyaan dan tidak memberi contoh bagaimana cara bermain peran yang benar, sehingga siswa kurang mengerti terhadap materi yang sedang dipelajari yang mengakibatkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran,

Berdasarkan data yang diperoleh dalam tes individu pada siklus I sebanyak 12 siswa dari 24 siswa yang mengikuti pembelajaran telah tuntas dalam belajar dan prosentase ketuntasan klasikal sebesar 50 % juga belum mencapai standar yang diharapkan yaitu 80 %.

Banyak kekurangan yang terjadi pada siklus I sehingga ditemukan 12 siswa masih belum paham tentang mengerjakan penjumlahan dan pengurangan bentuk soal cerita. Berdasarkan hal tersebut di atas maka peneliti dan pengamat mengadakan diskusi dan disepakati untuk diadakannya siklus II dengan menggunakan metode pembelajaran yang sama namun

ada perbaikan-perbaikan sesuai dengan kendala dan hambatan pada siklus I.

Siklus II

Pada tahap perencanaan ini dilakukan identifikasi masalah yang muncul pada siklus I. Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti dan kolaborator dengan mengacu pada hasil refleksi pada siklus I. Selanjutnya dilakukan penetapan alternatif pemecahan masalah yang akan dilakukan pada penyusunan skenario pembelajaran yang mencakup alternatif pemecahan masalah pada siklus I yang disusun sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

Pelaksanaan pada siklus II merupakan pengaplikasian dari perencanaan yang telah disiapkan. Pelaksanaannya dilakukan oleh peneliti di bantu oleh guru kelas VI sebagai kolaborator. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan kolaborator mengamati aktivitas peneliti dalam mengajar dan mengamati proses pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran.

Pada Siklus II aktivitas guru diperoleh hasil meningkat yaitu mencapai 88%. Dari hasil tersebut berarti aktivitas guru sudah memenuhi standar ketercapaian yang ditentukan yaitu 80%. Pada siklus II guru telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran yang lebih terinci, sehingga disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus II ini lebih berhasil dari kegiatan pembelajaran pada siklus I

Pada hasil pengamatan aktivitas siswa juga ada peningkatan dari semua aspek dan prosentasi rata-rata yang diperoleh sebesar 83 %. Dari perolehan masing-masing aktivitas siswa di atas sudah memenuhi standar ketercapaian yang ditentukan yaitu minimal 80% dari tiap aspek yang ditentukan.

Hasil prosentase ketuntasan juga mengalami peningkatan yaitu pada siklus I memperoleh nilai 50 %, sedangkan pada siklus II memperoleh nilai 80 %. Hal ini berarti pada siklus II hasil belajar siswa sudah mencapai standar yang telah ditentukan yaitu 80%.

Berdasarkan data yang diperoleh dari tes individu pada siklus II sebanyak 19 siswa dari 24 siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. dan prosentase ketuntasan klasikal memperoleh 80%, naik 30% dari 50% menjadi 80 % juga telah mencapai standar ketercapaian yaitu 80%. prosentase aktivitas siswa maupun aktivitas guru mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Rata-rata aktivitas guru pada siklus I mencapai 69%, pada siklus II meningkat sebesar 88 % dengan standar ketercapaian 80%, sedangkan aktivitas siswa pada siklus I sebesar 51 %, pada siklus II meningkat sebesar 83 %. untuk prosentase dengan standar ketercapaian 80 %, Selain aktivitas guru dan aktivitas siswa yang telah mencapai target yang ditentukan, hasil belajar siswa juga telah memenuhi standar yang telah ditentukan yaitu : rata-rata hasil belajar siswa sebesar 76 dengan ketuntasan klasikal

mencapai 80 %, sebanyak 19 siswa dari 24 siswa yang mengikuti proses pembelajaran telah tuntas dalam belajar. Ketuntasan klasikal yang dicapai tersebut telah mencapai standar yang telah di tentukan yaitu 80% dari jumlah siswa.

PEMBAHASAN

Penerapan metode bermain peran ini dapat meningkatkan aktivitas guru, karena penggunaan metode bermain peran ini guru ditantang untuk melakukan pembelajaran tidak hanya menggunakan metode yang konvensional seperti metode ceramah tetapi guru dapat secara langsung membimbing siswa untuk menemukan suatu konsep yang akan ditanamkan agar dapat dipergunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan aktifitas guru ini dapat dilihat dari tiap siklusnya yaitu : aktivitas guru pada siklus I diperoleh prosentase sebesar 67% dan pada siklus II diperoleh prosentase sebesar 87%.

Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas siswa. Pada pembelajaran ini siswa dituntut untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan dapat dilihat pada setiap siklusnya bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dengan antusias mengikuti setiap langkah dalam pembelajaran. Peningkatan ini dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh pada siklus I sebesar 51% dan pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 83 %

Penerapan metode bermain peran ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 65 pada siklus II meningkat menjadi 76 sedangkan prosentase ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 50% meningkat menjadi 80%.

PENUTUP

Simpulan

Dengan adanya peningkatan baik hasil belajar maupun aktivitas guru dan siswa dalam penerapan metode bermain peran, hendaknya guru menggunakan metode-metode pembelajaran yang bervariasi daripada pembelajaran yang bersifat konvensional sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Penerapan metode bermain peran ini sebaiknya dilaksanakan secara berkelanjutan, demi tercapainya peningkatan prestasi belajar siswa. Dalam hal ini perlu dukungan dari kepala sekolah, teman guru dan siswa.

Saran

Sebelum kegiatan pembelajaran di kelas dimulai, hendaknya guru mempersiapkan terlebih dahulu metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran terutama dalam mata pelajaran matematika yang dituntut guru harus lebih kreatif dalam menciptakan sebuah inovasi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni, dkk. 2010. Menyusun Penelitian Tindakan Kelas, Yogyakarta. Familia
- Akbar Sa'dun, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Filosofi, Metodologi & Implementasi*. Yogyakarta: Cipta Media Aksara
- Amri, Sofan.2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*, Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional 2008, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*
- Djaelani dan Haryono, 2008. *Buku Matematika SD Kelas 1*, Jakarta
- Heruman. 2009. *Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta : Rosda
- I.G.A.K Wardani . 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Karso, Mpd, dkk, 2006. *Pendidikan Matematika I*, Jakarta : Universitas Terbuka
- Sagala, Syaiful. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: CV. Alfa beta
- Saminanto,2010. *Ayo Praktik PTK*. Semarang, RaSAIL Media Group
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur penelitian*, Jakarta : PT Asdi Mahastya
- Trianto, 2010. *Mengembangkan Media Pembelajaran Tematik*, Jakarta, Prestasi Pustaka



UNESA

Universitas Negeri Surabaya